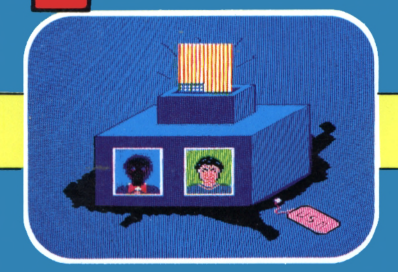
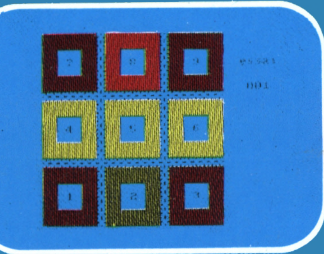
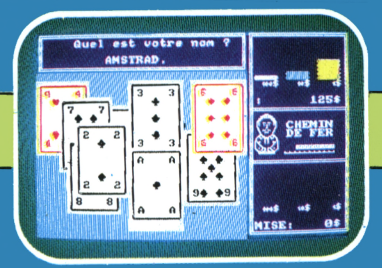
LOGISTRAD

4 PROGRAMMES ORIGINAUX SUR CASSETTE POUR AMSTRAD CPC 464 / 664 ET 6128

N° 6









LOGISTRAD

CASSETTE POUR AMSTRAD

COUP DE FORCE...

MAGIC SQUARE

CHEMIN DE FER

TIGRE

M.6534 - 6 - 85F.



85 F Belgique: 680 FB Suisse: 28 FS Canada: 14$ C

EDITORIAL

Il est un peu tard pour vous souhaiter une "Bonne et heureuse année" pleine d'agréables nouvelles concernant votre Amstrad chéri, mais tant pis, n'hésitons pas! Que 1987 vous apporte toutes les joies dont vous rêvez.
LOGISTRAD va essayer d'y contribuer, dans ses modestes possibilités. Outre le concours dont les résultats seront prochainement publiés, nous avons décidé d'apporter une pointe de piment dans la programmation de nos publications. Un piment un peu coquin qui sera réservé à ceux qui en auront vraiment envie. Tout est matière à désir dans la vie et le nôtre (de désir) aura une connotation érotique ne manquant ni de piquant, ni d'excitant. Mais nous en avons déjà trop dit: une surprise est une surprise et à ce titre elle doit demeurer quasiment secrète.
Comme vous pouvez le constater, nous donnons une place grandissante à votre courrier, même s'il s'agit de lettres d'insultes! Oh, ce n'est pas par masochisme, mais dans le but de vous prouver que notre maison, qui est jeune, peut souffrir des défauts de cette jeunesse tout en demeurant attentive à vos réactions. Le dynamisme peut engendrer de la précipitation et l'enthousiasme un oubli dans des explications. Mais le temps passe, tout s'affine et LOGISTRAD entend bien demeurer à la hauteur de ses ambitions. Avec votre aide, bien entendu.

LOGISTRAD

LOGISTRAD est une création LOGIPRESSE, éditée par PROMOPUBLICATIONS S.A.R.L. au capital de 20 000F.

Chef de fabrication:
Alfredo Onofrio
Maquettiste:
Paul Tavan
Illustration:
Renato Limana

Ont collaboré à ce numéro:
Roger Bonnet Des Claustres
Stéphane Chenard
Michelle Girodolle
Georges Rieben
Thierry Sénéchal
François Matthey

LOGISTRAD — Rédaction, administration, vente, publicité, siège social: 34, Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. (1) 45.63.48.50. Distribué en France par: N.M.P.P. Imprimerie: LA GRAFICA Milan - Italie. Directeur de la publication: Franco Bozzesi — Numéro de commission paritaire: en cours. Dépôt légal: à la parution. Vous pouvez vous procurer un numéro de Logistrad en envoyant un chèque (bancaire ou postal) de 85 F + 10,70 F pour frais de port à l'ordre de Promopublications, Service Diffusion, 34, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris.

SOMMAIRE

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LES PROGRAMMES

Pour CPC 464: mettre la cassette dans le lecteur; vérifier qu'elle est totalement rembobinée puis appuyer simultanément sur les touches <CTRL> (contrôle) et <ENTER> du clavier numérique. Le message PRESS PLAY THEN ANY KEY apparaît à l'écran (enclenchez la touche de lecture du magnétophone et appuyez sur n'importe quelle touche du clavier), l'ordinateur charge alors le premier programme qu'il trouve. Après chargement, l'arrêt du magnétophone est automatique.
Procéder de la même manière pour charger les autres programmes.
Pour les CPC 664 et 6128: vérifier que les connexions ordinateur-lecteur de cassettes sont bien établies.
Ensuite taper ITAPE (on obtient I en appuyant simultanément sur <SHIFT> et . Puis appuyer sur <ENTER>
L'ordinateur doit afficher READY. Si ce n'est pas le cas, revenir au point de départ en appuyant simultanément sur <CTRL> <SHIFT> <ESC> puis retaper ITAPE et <ENTER> jusqu'à apparition du message READY sur l'écran.
Charger alors les programmes comme pour le CPC 464 en appuyant simultanément sur <CTRL> ou <CONTROL> et <ENTER>.
Dans tous les cas, il est inutile de donner le nom du programme à charger.
Après chaque programme, nous vous conseillons de remettre l'ordinateur à zéro avant de charger le programme suivant.

Saison des pluies a Brentwood

Serait-ce que l'argent ne fait pas le bonheur? La sortie du compatible IBM d'Amstrad, le 1512, a fait d'Alan Sugar un homme apparemment aussi riche que détesté, entraînant sur les écailles du crocodile familial une pluie de hargne que son coup de force sur la maison Sinclair lui avait épargnée (des nouvelles de Clive Sinclair en passant: semblant renoncer un moment aux trottinettes atomiques qui faisaient son charme, son petit atelier toujours sans le sou s'efforce de ressusciter à travers la sortie d'un certain Sinclair 128 qui ne sera visiblement pas la success-story de la décennie).

Sans que l'on sache vraiment si IBM, ou un autre (il paraît qu'il y en a), a téléguidé la manœuvre, plusieurs rumeurs parallèles se sont frayé leur chemin dans les journaux, visant à discréditer le 1512, qui aurait d'ores et déjà emporté 10 pour 100 du marché, dès le mois d'octobre, selon une enquête par téléphone de WHARTON INFORMATION SYSTEMS qui place Amstrad au troisième rang européen avant Compaq, Apple, Epson, Tandon et Apricot, tous des grands garçons (coïncidence, IBM a justement perdu 10 pour 100 du marché des PC en 1986). Dans une actualité amstradienne forcément un peu plate à présent que tout le monde a déjà démonté et remonté la machine, l'affaire du ventilateur a fait un hit.

Début décembre, le SUNDAY TIMES s'attirait le premier les foudres brentwoodiennes en reprochant au 1512, dont l'alimentation est pourtant placée derrière le moniteur, et pas sous l'unité centrale, de chauffer anormalement si des cartes d'extension lui sont rajoutées en trop grand nombre, IBM faisant astucieusement savoir à ce moment qu'il avait ouvert son enquête. Le démenti d'Alan Sugar, légèrement hautain comme on l'aime, avait sonné un peu creux en regard de la décision qu'il fit connaître, de faire poser des ventilateurs d'origine ouest-allemande sur les 1512 HD, à lecteur de disques, produits à l'usine de Shoeburyness, au bord de la Manche.

M. Sugar tonna même qu' "on l'a mis (le ventilateur) parce qu'il y en a à qui ça fait plaisir. Moi, je vous recommande de l'éteindre, ça économise de l'électricité et ça ne change rien". L'ouverture pratiquée pour apporter de l'air frais au ventilo (et évacuer la chaleur produite par son moteur, rien n'est simple) serait même un puits à poussière, aucun filtre n'ayant été prévu.

L'affaire du ventilateur semble close aujourd'hui, après qu'un ingénieur du DEPARTMENT OF ELECTRICAL AND ELECTRONICA ENGINEERING de l'Université de Birmingham, Brendan F. Jones, ait eu la bonté d'avoir fait des mesures. En 90 minutes, un 1512 HD 10 équipé d'une carte d'extension IBM s'échauffe de 0,4°C (un lecteur du GUARDIAN de Londres a cependant écrit à la rubrique informatique de ce quotidien que les disques durs étaient tellement chauds après usage qu'il fallait attendre qu'ils refroidissent pour les sortir!). Un lecteur de disques consomme une dizaine de watts, ce qui ne suffit pas à produire un échauffement digne de ce nom, apparemment. Nos lecteurs, qui connaissent leur histoire de la micro, se souviendront que les mêmes histoires de surchauffe avaient couru sur le compte du Macintosh à sa sortie. La ficelle est donc un peu usée, mais Amstrad a dû démentir les informations publiées outre-Manche, selon lesquelles le groupe chimique ICI aurait renoncé à passer commande par crainte de voir ses ordinateurs fondre et se répandre en flaques sur la moquette.

Cette histoire de ventilateur annihilée, surgit une histoire d'incompatibilité entre le 1512 et les cartes d'extension existantes, qui ferait que le compatible Amstrad n'en serait pas un, la faute étant rejetée entre autres sur le microprocesseur Intel 8086 qui est le centre de la machine, au lieu du 8088 utilisé par

IBM, bien que le 8086 soit également utilisé par Olivetti, et par d'autres marques, sans que la compatibilité de ces modèles soit mise en doute.

Dans un banc d'essai présenté en termes particulièrement virulents, SCIENCES ET VIE MICRO a entrepris d'habiller pour l'hiver la demi-douzaine de publications informatiques françaises qui affirmaient que telle ou telle carte ne fonctionnait pas, ou même, ne rentrait pas dans le 1512. SVM conclut que le taux de compatibilité de l'Amstrad avec l'IBM est de 95 à 97 pour 100, les tests, effectués avec le logiciel Compatest de BVRP, donnant des chiffres de 50 à 80 pour 100, étant faussés par les nombreux défauts... du Compatest. Mais la conclusion du banc d'essai est qu'une seule carte permet de faire du graphisme avec le 1512: au standard IBM, le moniteur est monochrome, noir et blanc, et deux composites carte-écran graphique, appelés EGA et CGA, mais le 1512 possède un circuit graphique inamovible qui limite fortement sa compatibilité avec les cartes permettant d'améliorer sa définition. La seule solution serait d'utiliser la carte AST-3G modèle 1 de Génie, avec un écran haute définition, le coût total de la manœuvre étant du double de celui d'un 1512 SD. Il n'est pas non plus possible d'utiliser un écran haute définition qui ne soit un Amstrad et, surprise: le 1512 HD (à disque dur) doté de la fameuse carte EGA disjoncte. Son alimentation de 57 W, inférieure même à celle d'un IBM PC, n'est pas suffisante, et on peut douter que les modèles à disque dur bricolés au dernier moment pour faire face à la demande aient subi les modifications nécessaires. Or, les utilisateurs de disques durs sont volontiers gros consommateurs de périphériques. Drame: le 1512 ne chauffe pas assez!

Si l'on ajoute à ce cocktail des soupçons sur la fragilité (bien connue) des disques durs Tandon (pourtant le premier producteur), la position d'Amstrad devient assez délicate sur le marché professionnel, tout prêt à le considérer comme un fabricant de flippers, d'autant que les concurrents ne manquent pas: un constructeur méconnu, Tran, vient comme par hasard de lancer un compatible à 4600 FF TTC (sans écran, toutefois), le Turbo HQ (par contre, il semble qu'Amstrad puisse compter sur la hausse du yen pour l'abriter un moment de la concurrence sud-coréenne). En Grande-Bretagne, les retards déraisonnables à la livraison, auxquels s'est ajoutée une hausse des tarifs Amstrad appliquée avant même que les premiers 1512 aient été vendus à l'ancien prix, a fait grincer plus d'une dent (et le bruit court que cette hausse atteindra la France après les fêtes; encore faudrait-il que les revendeurs français aient reçu quelques exemplaires du 1512).

Enfin, dans le style que notre confrère HEBDOGICIEL semble avoir définitivement adopté envers Amstrad, on apprend qu'"Amstrad se casse la gueule" en Angleterre en raison des frais trop élevés induits par la production et la duplication des logiciels sur disquettes 3 pouces pour les CPC, sondage Gallup à l'appui. Les cieux pourraient être plus dégagés à la veille de l'introduction du 1512 sur le marché américain, où Amstrad a sagement passé un accord de distribution avec Borland, l'une des SOFTWARE-HOUSES les plus en vue de la côte ouest. Le 1512 conquerra-t-il l'Amérique? Acculera-t-il IBM à aller vendre des machines à coudre au porte-à-porte? La suite au prochain épisode.

Histoire de ventilateurs

Le record du cadeau de Noël le plus idiot que l'on puisse faire à un propriétaire d'ordinateur semble être au rayon des ventilateurs. Le SAN FRANCISCO EXAMINER, un quotidien, recommandait à la fin de l'année dernière un ventilateur pour rafraîchir les Macintosh, "qui chauffent continuellement". Ce doit être un ventilateur à microprocesseurs.

LUDOTHEQUE

Comme un Kennedy, un Carter ou un Reagan, faites-vous élire Président...

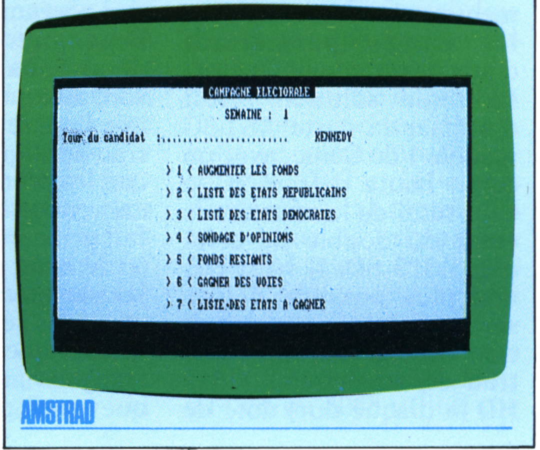
COUP DE FORCE SUR LA PRESIDENCE

De l'ambition, c'est ce que vous réclame aujourd'hui cette récréation originale. Et aussi du bon sens, des réflexes et une certaine qualité dans le raisonnement. Bref, pas de quoi affoler un possesseur d'Amstrad, non?

Ce mois-ci, Logistrad vous offre du sérieux, peut-être de quoi bouleverser le cours déjà tumultueux de votre vie en vous entraînant à devenir, non pas sténodactylo bilingue et interprète, mais président des Etats-Unis d'Amérique, yeah man. Les Etats-Unis sont une grande île au centre du monde, bordée d'eau à l'est et à l'ouest, avec, derrière l'horizon est, des totalitaires contrariants et, derrière l'horizon ouest, des fabricants de walkman et de Toyota. Au nord, il y a des Canadiens, très utiles et pas méchants, et de la neige. Au sud, il y a des Mexicains, très nombreux, qu'il suffit de raccompagner à la frontière à coups de pied, et de la neige aussi, mais pas du même genre. Et au centre, il y a les 51 Etats du Paradis du monde libre, là où la vie n'est qu'APPLE PIE et Pepsi Cola, nouvelle Chevrolet à injection hypersonique et CHEESEBURGER deux fois plus épais. Grâce à Logistrad, tout ça peut être à vous, ainsi qu'un très joli bureau ovale muni d'attrayants téléphones rouges et une petite propriété dans les sapins à Camp David.

Dès la mise en route du programme et après les formalités d'immigration habituelles - on ne peut jouer que si l'on n'est ni communiste, ni nazi, ni contagieux, et si on sait où on va coucher ce soir - le programme présente la liste des 51 Etats, du New Jersey si pittoresque (du moins c'est ce que les gens qui y ont acheté une maison s'efforcent de penser)





à Washington D.C., qui veut dire District of Columbia et est THE CAPITAL CITY, ville de résidence du Président et de toute l'Administration. Entre les deux, il y a l'Oklahoma et autres Arkansas, pour qui Washington est juste après la Lune au premier feu, et où ne vivent que des fermiers et des bottes de foin, et puis bien sûr il y a la Californie et là on ne vous fait pas un dessin. C'est un peu comme la Sibérie pour les Russes, sans les camps, et avec plus d'habitants et de tremblements de terre.

L'étape suivante du jeu, qui se joue à deux, consiste à se trouver un nom qui convienne à un Président. Un joueur sera le candidat du Parti Démocrate, qui ne pense qu'à donner des repas gratuits aux vieux indigents et à signer des traités avec les Russes, et son adversaire sera le candidat du Parti Républicain, dont la tâche sera d'inaugurer des statues de John Wayne, de ressusciter le patriotisme et de vendre des canons à l'Iran sans le savoir. Bien sûr, avant de jouer, les deux adversaires auront passé un an à s'étriper avec les autres prétendants au trône au sein de leurs partis respectifs, jusqu'à être sacrés candidats au cours des primaires, qui sont de grandes fêtes pleines de plumes et de friandises où on vote à la fin, et c'est très compliqué, même les Américains ne comprennent pas. Pour simplifier, appelons le candidat démocrate Overtax et le candidat républicain Deficit. Les connaisseurs auront compris que c'est un jeu réaliste, fruit d'une longue expérience au pays du MUPPET'S SHOW.

Les deux candidats devront mener campagne pendant quatre semaines, et l'un d'eux sera élu par le peuple le premier mardi de novembre, puis confirmé par les grands électeurs dans la plus complète indifférence, pour un mandat de quatre ans au cours duquel il connaîtra un scandale à base de micros, un attentat contre sa personne, une prise d'otages au Moyen Orient et une guerre commerciale contre les fabricants de spaghettis européens (l'Europe est une petite excroissance de l'Empire du Mal, où on roule en Volkswagen et où on se plaint tout le temps, parmi des monuments historiques).

Durant cette campagne, grandement abrégée par Logistrad (dans les faits, elle dure un an, pour permettre au président en exercice de voyager en s'amusant pendant le dernier quart de son mandat), les deux joueurs se verront alternativement proposer sept options: ils peuvent s'informer sur leurs chances d'être élus, en consultant la liste des Etats acquis aux Républicains ou aux Démocrates, la liste des Etats à conquérir pour atteindre la majorité, commander un sondage d'opinion, et, surtout, demander où en sont les finances. Une bonne campagne électorale coûte à peu près ce que gagnent les Mexicains en dix ans. Les deux candidats se voient attribuer par la Providence une somme exprimée en millions $, décidée par leur ordinateur Amstrad en fonction de l'amour qu'ils lui ont témoigné précédemment. Mais nos deux candidats peuvent aussi agir, en cherchant à gagner des voix, par des méthodes laissées à l'appréciation de l'Amstrad, ou à augmenter leur trésorerie, en espérant qu'il acceptera. L'Amstrad, c'est un peu Dieu, en somme. Réfléchissez-y.

Au cours de la campagne, il peut advenir qu'un signal sonore retentisse, et que l'Amstrad demande à

MEMENTO

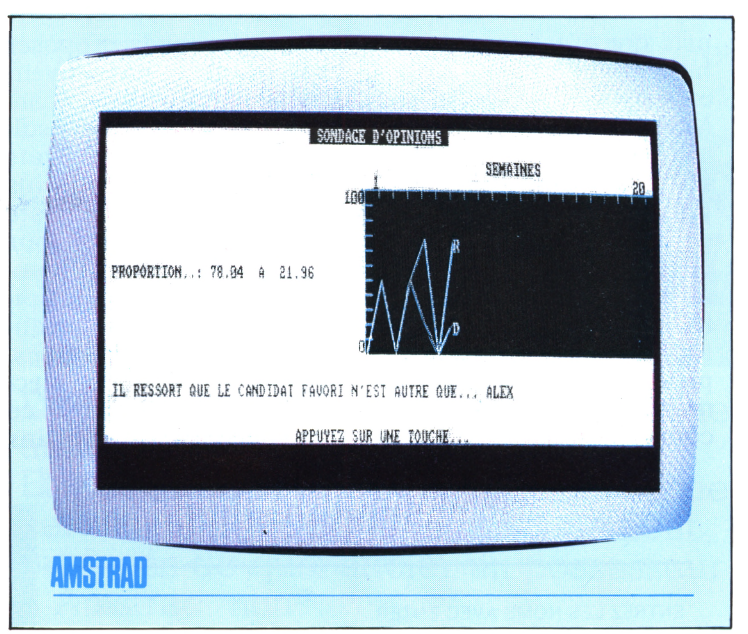
ENTREZ LES NOMS AVEC ENTER

SELECTIONNEZ VOS ACTIONS TOUCHES **1 A 7**
N° DE L'ETAT → ENTER

OU INVESTIR?
SELECTIONNEZ UN CHAMP D'ACTION TOUCHES **1 A 4**

SOMME A INVESTIR:
VALIDEZ LA SOMME PAR ENTER

TELEX: REPONDEZ **O** : OUI **N** : NON



l'un des candidats de prendre position sur tel ou tel problème essentiel de notre temps, dont nous laissons la surprise à nos amis lecteurs, qui n'oublieront point que tandis qu'ils luttent pour le pouvoir, le monde continue de s'entre-éventrer et de s'arracher mutuellement les yeux. L'effet de leurs prises de position sur leur élection ne sera connu qu'après coup, au travers des sondages, que nous recommandons de commander massivement après chaque interruption de ce genre.

Au bout des 20 semaines de campagne, le vainqueur est désigné. L'Amstrad étant très puritain, il semble que les dépassements de trésorerie ne lui plaisent pas du tout, et il est recommandé aux candidats de ne pas dépenser plus que ce qu'ils ont en caisse. En agissant pour gagner des voix, il est conseillé de viser les groupes d'indécis avant ceux acquis à l'adversaire (les mass media, éventuellement la situation politique, etc.).

Naturellement, si l'un de vous est un jour élu président des Etats-Unis, nous saurons conserver sur son compte le courrier qu'il nous a envoyé, pour le vendre très cher chez Sotheby's, et tenir en réserve l'intéressante révélation des méthodes employées pour parvenir à ses fins. L'Amstrad n'oublie jamais, c'est un peu pour cela que Logistrad possède toutes ces 2 CV et loge sur les Champs-Elysées.

TRANSFERT? TRANSFERT!!!

Il manquait un morceau de texte à notre programme. Voici donc, avec nos excuses, la rectification qui s'imposait...

Vous attendiez un programme Transfert et notre intention était de vous l'offrir. Malheureusement, si nous partîmes convenablement, il nous manquait une ligne en arrivant au port.
Nous publions ici, la recette de la potion à administrer à votre Amstrad. Après le chargement de la cassette, le menu apparaît indiquant:
1 TRANSFERT
2 GRAPHIK
3 WARGAMES
4 ROBIN HOOD
5 TANK
Après avoir pressé une touche, le message READY apparaît.
Tapez alors la ligne suivante
|TAPE. IN: |DISC.OUT
Tapez RETURN
puis simultanément CTRL et ENTER
Le chargement de la cassette et enfin le transfert s'exécutent. Est-ce fini?
Non, encore un peu de patience. Il faut maintenant appeler les programmes BASIC
LOAD "4GRAPH1.BAS"
Editer la ligne 5 et remplacer le ! par 4GRAPH2.SCR"
Editer la ligne 10
et remplacer le ! par "4GRAPH3.OBJ
et faire SAVE" 4GRAPH1.BAS"
Faites la même chose pour chaque programme (5WAR1. BAS, 6HOOD1.BAS, 7TANK1.BAS) et le tour est joué.
Toute l'équipe de LOGISTRAD s'excuse de ce faux départ et salue la compréhension de tous ceux qui nous ont téléphoné ou écrit, et encouragés.

LUDOTHEQUE

MAGIC SQUARE

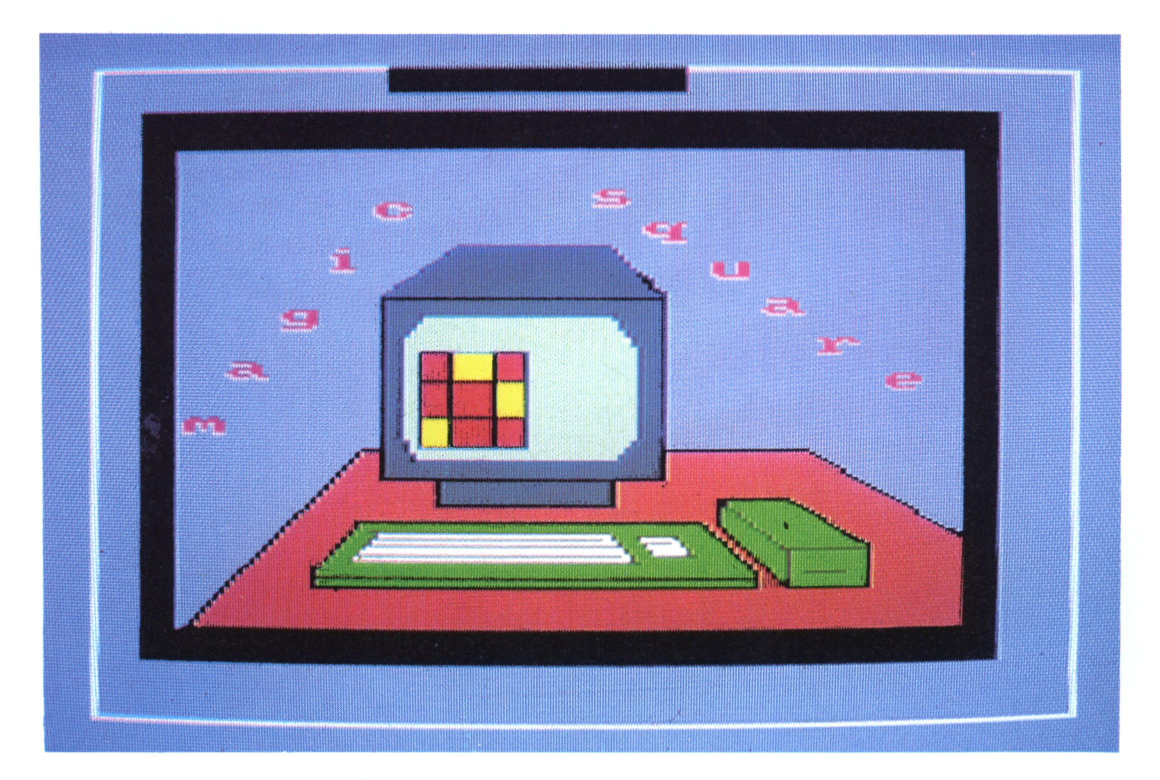
Essayez, avec des couleurs, de ne plus avoir de case vide...

Ils peuvent être diaboliques, ces carrés de couleur, or le jeu consiste justement à leur donner à tous la même et unique couleur, sauf à celui du milieu. Facile? Essayez...

Attention, vous êtes prévenu: Magic Square est un jeu d'intelligence et d'habileté. A quoi d'autre vous attendiez-vous dans Logistrad? A un jeu de bêtise et de maladresse? Ah, un jour peut-être...

En attendant, les abrutis et les imbéciles peuvent aller raccrocher leurs grandes oreilles aux portemanteaux, et se rendormir: ces pages ne sont accessibles qu'aux cerveaux. Par exemple, que ceux-ci rentrent le programme et qu'ils constatent sur leurs rétines que se dessinent neuf carrés, formant un carré plus grand, de deux couleurs différentes: un rouge écarlate et un jaune serin évoquant des prés printaniers. Ces carrés sont numérotés (exercice numéro 1: de combien à combien ces carrés sont-ils numérotés? Ceux qui n'ont pas trouvé, sortez).

Le jeu (car ce n'est qu'un jeu pour nous) consiste à



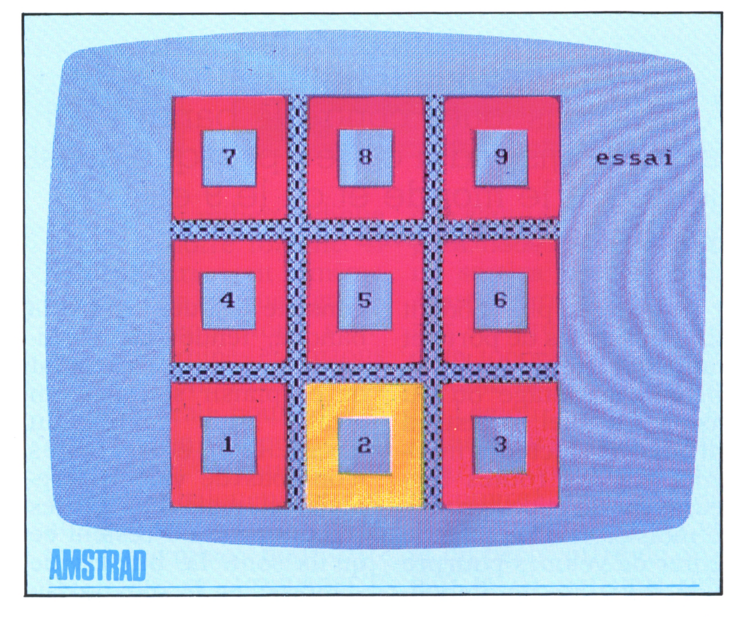
MEMENTO

INSTRUCTIONS **O** : OUI **N** : NON

PAVE NUMERIQUE
1 A **9** POUR MODIFIER LES CASES

et de remporter victoire après victoire.

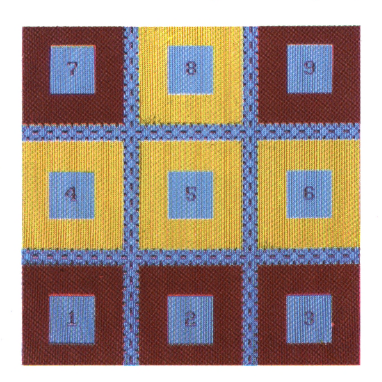
Faites-en donc autant, ami lecteur, puis amusez-vous à ridiculiser vos amis mentalement diminués, en les faisant jouer quelques heures sans leur révéler votre secret. Ils croiront



faire en sorte que tous les carrés soient d'une seule couleur, sauf celui du milieu. Pour cela, entrez au choix le numéro d'un carré, qui s'affiche à droite de l'écran: à chaque fois, la couleur des carrés change. En entrant les bons numéros dans l'ordre idoine, on gagne. Sinon, on perd, et il ne nous reste plus que nos yeux pour pleurer notre bêtise. L'ordinateur tolère cent tentatives, avant de se retirer dans un silence hautain et méprisant, à juste titre. La victoire est marquée par une féerie de couleurs et de musique correspondant bien aux fastes que chacun attend de Logistrad.

Le vieux sage auvergnat qui nous a révélé ce tour de magie tenait à ce que nous en gardions l'intime secret par-devers nous, faute de quoi les hordes de l'enfer sortiraient des abysses, armées de fourches rouillées, afin que de nous dépecer, en commençant par les doigts de pieds, avant de nous jeter dans de l'huile bouillante, par deux fois, et de nous servir avec un steak et une pincée de sel. Mais considérant la puissance intellectuelle qui bouillonne entre les parois de vos crânes de surhommes, nous prenons le risque.

Le vieux sage auvergnat a dit: chaque carré, lorsqu'on l'appelle, change de couleur, ainsi que certains de ses voisins. Ainsi, en tapant 1 change-t-on la couleur des carrés 1, 2, 4 et 5. En tapant 2, celle de 1, 2 et 3. Le sage laissa alors à notre fulgurante sagacité le soin de poursuivre le raisonnement, d'en déduire les règles du jeu,



alors que vous êtes le grand blanc dont les légendes annonçaient l'arrivée, et vous couvriront d'offrandes, bien que la période des fêtes soit terminée. Si d'aventure telle n'était pas leur réaction, et si votre tempérament et votre goût personnel vous y disposait davantage, Logistrad vous suggère de leur couper rituellement la tête après cinq défaites consécutives, et de boire du calva dans leur crâne orné de pierreries. Logistrad contribue à la joie des familles, et par l'élimination des moins doués, accélère l'évolution de l'espèce humaine. Mais qui sort ainsi des abysses derrière moi? Au secours...

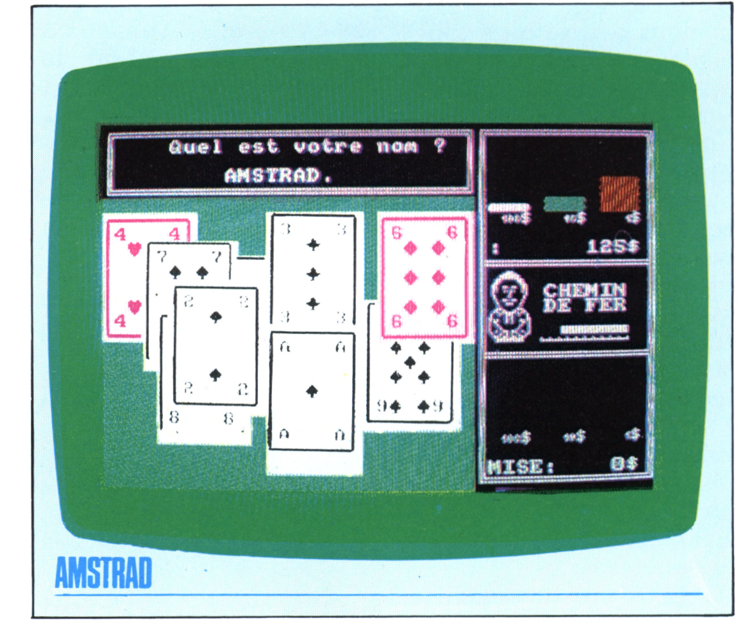
CHEMIN DE FER

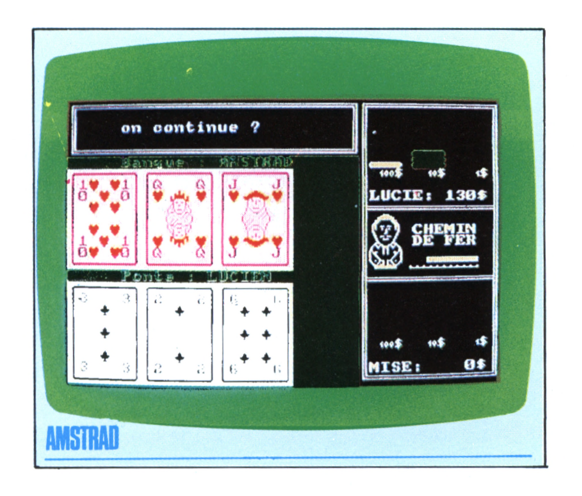
Des cartes, quelques chemins de traverses, et vous voici sur les rails de la réussite...

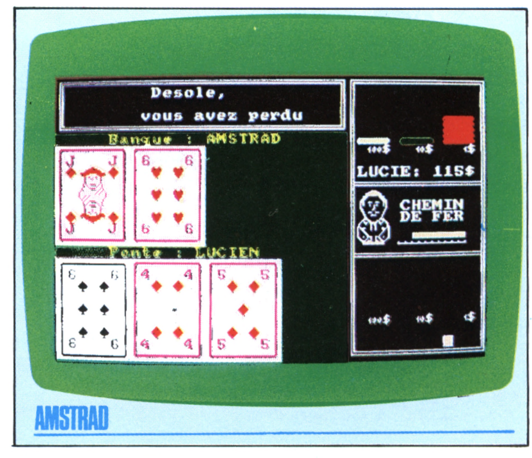
Voulez-vous jouer contre la banque du casino Logistrad à ce jeu presque aussi vieux que le monde et où le 9 est synonyme de victoire?

Une fois de plus, rôdant sur les pas de porte et frappant dans le dos à l'heure du potage ou du Disney Channel, Logistrad entraîne ses lecteurs innocents sur les routes fangeuses du jeu et de la ruine. Ce mois-ci, il a ramené de l'enfer de velours pourpre et de stuc doré un diabolique jeu de Chemin de Fer. Ah ah, vous dites-vous, voilà notre Logistrad qui s'amollit et s'embourgeoise, nous proposant d'inoffensifs divertissements pour bambins gazouillants? Que non, voici bien l'un des plus ruineux jeux de hasard que notre maître ait créé, de ceux qui laissent leurs victimes ivres de martingale et exsangues, sur le trottoir du casino, bonnes à être jetées dans un grand sac par le portier, puis mangées avec des champignons chinois dans quelque bouge du Lower East End. Mais voici que je m'égare encore. Ce doit être le whisky.

Cette forme de péché consiste à jouer contre la banque, tenue par l'ordinateur, complice ricanant de ce plaisir solitaire, en tirant trois cartes au hasard. Le 10 et les figures n'ont pas de valeur (lèse-n ajesté) mais l'as et les valeurs de 2 à 9 restent ce qu'ils sont. Le but est de s'approcher le plus possible, ou d'atteindre le 8 ou le 9. Celui qui y parvient encaisse alors la mise, et part faire la vie avec des femmes et de l'alcool. Si l'on tire un 5 et un 10, le résultat est 5+0=5: demander une carte. Si c'est un as, nos 6 points ne suffisent pas: prier alors pour que le hasard ne profite pas à l'adversaire. Si nous tirons un 9 et un 5, le résultat est 9+5=14, soit 10+4, et le 10 n'ayant pas de valeur, nous avons quatre points. On ne peut demander plus d'une carte, mais il faut miser à chaque donne. Pour cela,







MEMENTO

ENTREZ VOTRE NOM
PUIS ENTER

QUESTIONS: **O**: OUI **N**: NON

MISES: ENTREZ LA SOMME
PUIS ENTER

ANNONCES: TOUCHE
CORRESPONDANTE

nous disposons, en haut et à droite de l'écran, de trois piles de plaques de 100, 10 et 1 dollar, représentant la maigre partie de l'héritage de notre père, mort d'épuisement après une vie de labeur au fond des mines de crin de l'Arkansas, que nous n'avons pas dilapidé au casino Logistrad, ou en futilités diverses, imprimantes et autres lecteurs de disquette (ou à réserver stérilement des Amstrad PC 1512 chez les revendeurs).

La case du bas indique la mise, ce qui se trouve sur le tapis vert et que nous disputons à l'adversaire. La case du milieu indique l'état de notre fortune: si les deux barres ont la même longueur, la banque a gagné tout l'argent. Nous sommes alors ruinés et partons dans le petit matin vêtus d'un tonneau, pour refaire notre vie en trafiquant des disquettes 3 pouces. La banque et le joueur misent alternativement. A noter que pour mieux nous attirer dans ce traquenard, notre ordinateur Amstrad, à qui nous ne connaissions pas cette ruse hypocrite, déploie des fastes somptueux, convertissant les plaques au fur et à mesure (pour dix plaques d'un dollar, apparaît une de 10).

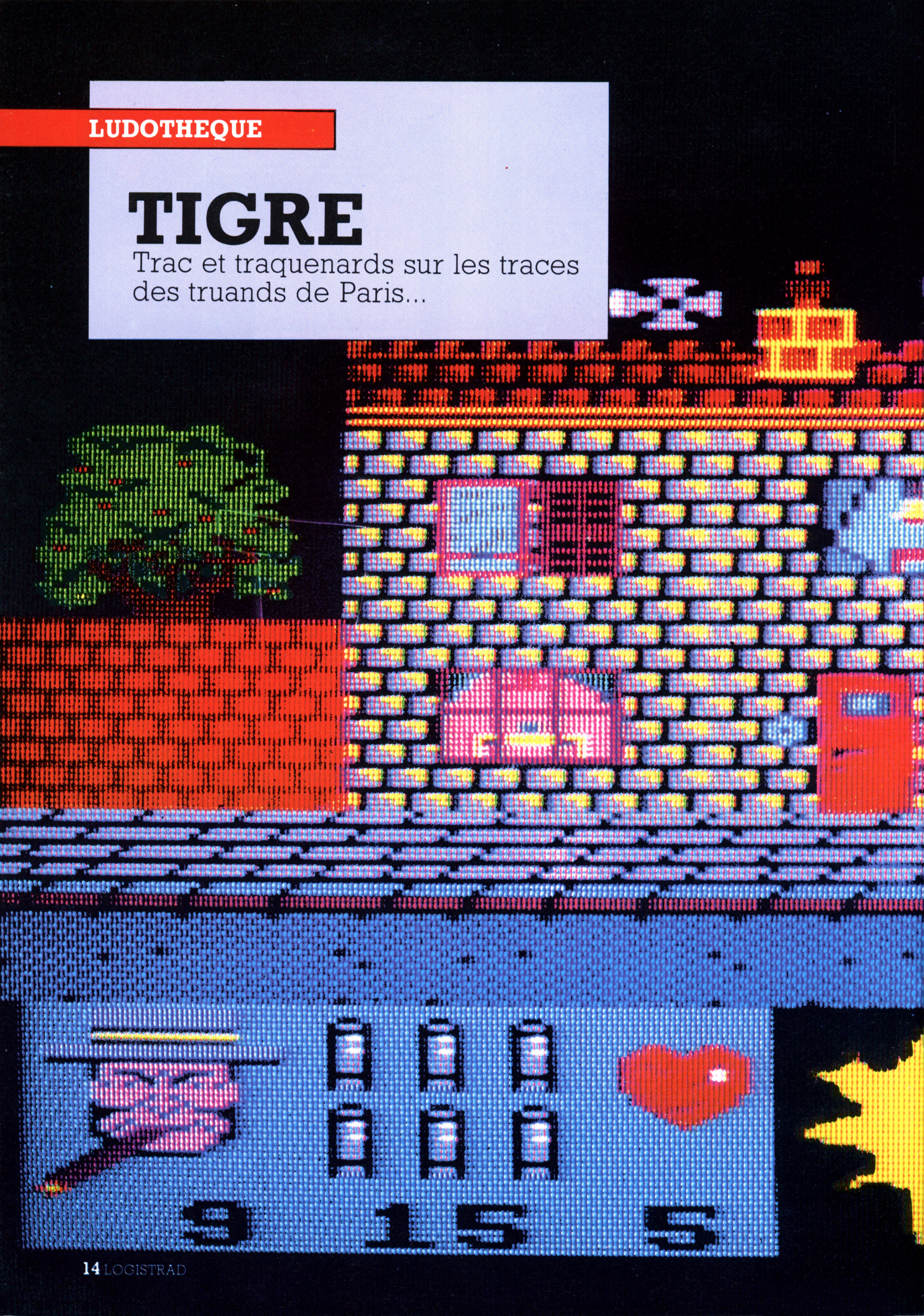
Bien sûr, ce jeu en apparence simple et innocent est truqué: même si la banque saute et si l'ordinateur perd, nous savons bien qu'il ne sortira pas du casino Amstrad ruiné, poursuivi par ses créanciers et vêtu d'un tonneau, avec l'envie trouble de s'engager dans la Légion étrangère. Les ordinateurs s'en tirent toujours. Avec Logistrad, découvrez chaque mois combien l'univers du vice et du péché offre de diversité et de parfums différents, et combien est dure la paille du cachot où l'on jette les joueurs insolvables. Avant de charger le programme, assurez-vous que vous connaissez quelqu'un d'assez sûr d'être un jour remboursé au centuple et à genoux pour vous apporter des oranges au parloir...

LOGICIELS DEJA PUBLIES

N° 1 ROULETTE - REGIME/CALORIES - SEQUENCE MUSICALE - SLOT MACHINE
N° 2 BLACK-JACK - BUDGET FAMILIAL - CHAMP DE MINES - MINI-C.A.O.
N° 3 CAVERN - SNAKY - AUTOQUIZZER - TENEBRAE
N° 4 AGENDA - MISSILES - CRACK-QUACK - PASSE-TEMPS
N° 5 TRANSFERT - GRAPHIK - WARGAMES - ROBIN HOOD - TANK

TIGRE

Trac et traquenards sur les traces des truands de Paris...





Ce jeu est issu de l'imagination d'un de nos lecteurs et il nous plonge dans le Paris du crime et de la grande truanderie. Mais le Justicier n'est pas loin...

Dans Paris livrée aux tire-goussets, aux étrangleurs, aux éventreurs, aux découpeurs en rondelles, aux provocateurs de tous poils et autres menaces contre l'ordre public, sous une lourde chappe d'angoisse, subsiste un espoir pour les honnêtes gens: l'homme à la gabardine, l'arme secrète de la place Beauveau, celui qui jamais n'hésite à faire voler en morceaux les criminels en tirant des balles au cyanure hérissées de piquants, où qu'ils se terrent, où qu'ils complotent contre l'Etat et la tranquillité, derrière les fenêtres des immeubles borgnes ou dans l'ombre des portes cochères. Cet homme à la main d'acier dans un gant de crin, dont le Code Pénal est l'oreiller et le Code Civil le coussin, on l'appelle le Tigre.

Ce mois-ci, Logistrad a rencontré le Tigre, dans la pénombre glauque d'une rue humide suintant la pègre et la délinquance. La rue menait à l'armurerie, repaire de brigands où se pratiquent nuit et jour le crime et l'orgie, le piratage de cassettes Logistrad.

MEMENTO

MENU: TOUCHES **1** A **4**
SELECTIONNEZ **1** JOYSTICK OU **2** CLAVIER

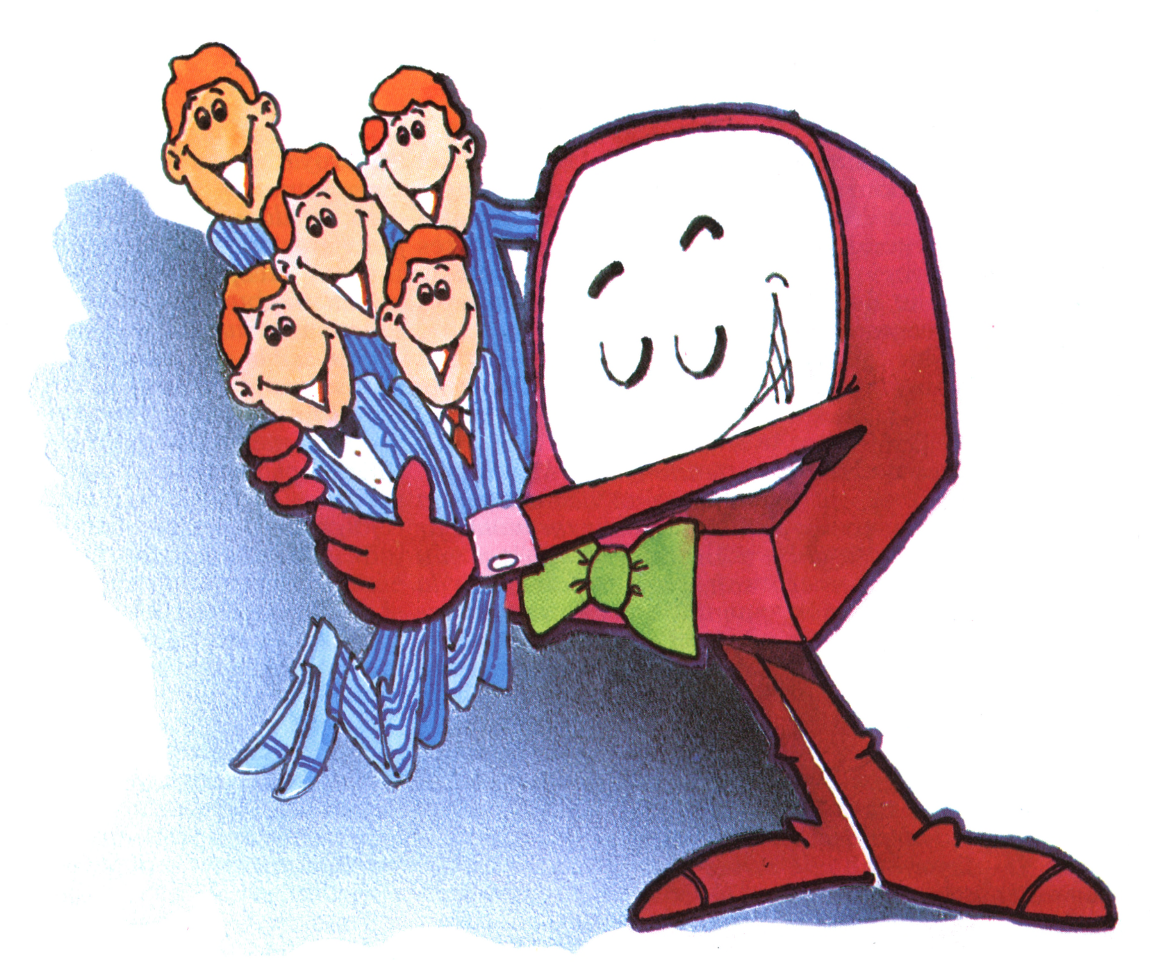
SI VOUS JOUEZ AU CLAVIER
Z: DIRECTION GAUCHE
X: DIRECTION DROITE
K: MONTER
M: DESCENDRE
BARRE ESPACE: **TIR**

Dès le chargement du programme, la cambuse des truands entache l'écran de votre ordinateur de ses contours disgracieux. La croix blanche, symbole d'ordre et de pureté, que l'on déplace avec le joystick, est le viseur de l'arme supersonique du Tigre, que vous promenez sur la façade. En l'absence de joystick, presser Z pour aller à gauche, X pour la droite, K pour le haut, M pour le bas, et la barre d'espacement pour faire feu. Ne pas utiliser le curseur de votre clavier.



Les tristes figures des malfrats apparaissent à l'improviste dans le décor, surgissant des plaques d'égout et jusque sur les toits. Un compte à rebours se met alors en marche en bas et au centre de l'écran: le sixième sens du Tigre lui offre en effet cinq secondes d'avance. Puis il éparpille les gangsters en pressant la détente du joystick, et les tripes volent. Les délinquants, eux, ne le manqueraient jamais. S'il manque son coup, gare: le nombre de cartouches disponibles est indiqué en bas et gauche de l'écran, entre le nombre d'individus à nettoyer et le nombre de vies allouées par la Préfecture au vaillant justicier. Il y a huit individus, dix cartouches et cinq vies disponibles. Sept niveaux de difficulté et deux décors sinistres sont accessibles: pour jouer au niveau 5 dans le second décor, taper 5 et 2 lorsque s'affiche l'écran consacré à ces données. Le Tigre n'est autorisé par le règlement à recharger qu'une seule fois son arme. Attention: celle-ci n'est pas un outil pour les rigolos: sensible au moindre mouvement, il produit de plus un recul à renverser un caïd, faisant perdre un temps précieux à l'amateur, de sorte qu'il ne faut tirer qu'en étant sûr de tuer.

NOUS AVONS BESOIN DE CHACUN DE NOUS



Vous êtes prévenus: nous ne nous contenterons pas d'être acheté, chargé dans un lecteur de cassettes et rangé dans un coin au sommet de la pile. Nous ne nous laisserons pas lire sans réagir.

Vous connaissez une recette permettant de tirer encore plus de votre AMSTRAD? Vous en avez isolé un point faible, vous avez tourné autour et vous avez résolu le problème? D'autres ont fait de même, peut-être mieux, et vous resteriez dans votre coin sans le savoir?

Ecrivez-nous, envoyez-nous des articles, des programmes, tout ce dont votre tribune, Logistrad, a besoin pour vivre. La porte est ouverte, nous avons le téléphone et une boîte aux lettres. Vous ne savez pas écrire autrement qu'en langage machine? Nous écrirons en français pour vous!

Et si vous êtes publiés, vous connaîtrez la gloire, vous recevrez un chèque et peut-être nous reverrons-nous!

LOGISTRAD

Service Technique 34, av. des Champs-Elysées, 75008 Paris - Tél: 45.63.23.47

• Votre revue recherche des programmes pour édition sur cassette. Voici mes modestes œuvres. (...) Dans votre revue, vous parlez de gloire et de chèque pour les programmes sélectionnés. La gloire, bof. Le chèque: oui, combien?

C. Le Moullec
Plouaret (Côtes du Nord)

Voilà une lettre accompagnée d'une disquette, qui nous remplit de joie, et soyez sûr que seule son arrivée en période de fêtes et surtout de bouclage du numéro 6 en a légèrement retardé l'examen par notre armée de techniciens. Tant pis pour vous si la gloire ne vous intéresse pas, nous avions prévu un défilé sous l'Arc de Triomphe de Plouaret, avec des majorettes. Quant au chèque, information que vous avez été nombreux à nous demander - ah, que les lecteurs sont vénaux, quelle époque! - sachez que son montant ne sera pas inférieur à 1000 francs, soit à peu près ce que les pigistes sont payés pour un article d'une demi-douzaine de pages dans un newsmagazine. Mais si vos œuvres sont d'une qualité qui mérite plus faste rétribution, nous ne voyons pas de limite supérieure. Devenez milliardaires avec Logistrad, cela ne tient qu'à vous!

• Dans votre Logistrad No. 4 vous mentionnez un nouveau logiciel, le Monituner, qui me semble très intéressant. Puis-je me le procurer maintenant, et à quel prix?

Elisée Eyraud
Nieul sur Mer (Charente Maritime)

Attention, le Monituner, qui permet de recevoir la télévision sur un moniteur d'Amstrad, n'est pas du soft, c'est du hard (voir la photo qui illustre notre banc d'essai dans le numéro 4). Le seul distributeur à notre connaissance est la société Tétran Electronic, 6 bis rue Sartoris, 92250 La Garenne-Colombes, tél. (1) 47.82.43.07, ou sa succursale dans le sud-ouest, 2 rue Paul Séjourné, 31000 Toulouse, tél. 61.21.00.29. Le Monituner coûte aux alentours de 1400 FF, mais ce prix n'est qu'approximatif.

○ ○ ○

• Je vous écris pour savoir certaines choses à propos des programmes que l'on peut vous envoyer: les programmes en langage machine doivent-ils être envoyés sur papier ou sur support magnétique? Quels sont vos délais de réponse et de publication?

Patrice Rey
Burés-sur-Yvette (Essonne)

Envoyez-nous toujours vos programmes sur cassette ou sur disquette, cela nous évitera de passer des heures à recopier un listing (mais si pour une raison ou pour une autre il vous est impossible de dupliquer vos programmes, alors envoyez-nous du papier quand même, nous achèterons un ou deux esclaves pour le taper). Si possible, joignez aussi un listing, c'est toujours utile pour avoir une vue d'ensemble du programme. Quant aux délais, notre réponse, qui de toute façon vous parviendra toujours, et aussi vite que possible, dépend du plan de charge de notre équipe technique, et la publication éventuelle de vos créations doit être en harmonie avec la programmation de Logistrad, qui s'efforce de ne pas publier deux jeux de casino ou deux jeux de hasard dans le même numéro, et d'équilibrer les utilitaires et les jeux. En règle générale, il serait aussi très, très, très, très agréable que vous précisiez votre numéro de téléphone dans vos lettres, car notre pool de secrétaires a la migraine en ce moment et c'est tellement plus pratique pour discuter.

○ ○ ○

• Depuis le début de la parution de Logistrad, je

me suis procuré les quatre numéros parus (...); dans l'ensemble je suis assez satisfait de mon acquisition. Je suis par ailleurs particulièrement attentif au courrier de vos lecteurs, car j'y retrouve des critiques que je me proposais de vous faire; péchés de jeunesse à ce qu'il me semble: (1) Explications manquant généralement de clarté: j'ai eu la même mésaventure que M. Berger de Dijon avec le Mini C.A.O. (...) et j'ai pataugé jusqu'à la parution de votre No. 3 où vous nous avez fourni des explications. (2) Je (...) trouverais plus logique de programmer les utilitaires en début de cassette: une suggestion, pourquoi ne pas modifier l'ordre des programmes sur une face par rapport à l'autre, et tout le monde serait content. (3) Une critique importante: pensez à vos clients propriétaires de moniteurs monochromes: certains jeux comme Missiles sont peu accessibles (...) faute d'un contraste suffisant. (4) Puisque vous vous penchez sur le transfert de vos programmes sur disquettes, donnez-nous également la possibilité de sauvegarder au moins les utilitaires sur une autre cassette; je sais que vous avez le souci de vous protéger, mais avouez que ceux que vous nous avez proposés à ce jour ne sont pas suffisamment originaux pour que cela se justifie. J'espère que nos critiques aidant, vous ne ferez que vous améliorer, pour notre plus grand plaisir.

Raymond Boucly
Grigny (Essonne)

Ah, que voilà une bonne et belle lettre! Car au point 2 figure une excellente suggestion, que nous étudions actuellement. Le problème est que si nous enregistrons deux séquences différentes de programmes sur les deux faces de nos cassettes, il faut coller sur celles-ci des étiquettes différentes; si les faces sont identiques, peu importe que l'étiquette "face A" aille sur la face B lors de la fabrication. Mais si le contenu des deux faces est différent, aïe caramba, qué pagaille, signor. Alors nous étudions cette possibilité, et notamment les surcoûts éventuels, mais nous espérons pouvoir y donner une suite favorable. A propos du Mini C.A.O.: nous aussi, à vrai dire, nous avons eu du mal à déchiffrer certaines subtilités dans sa programmation, et si nous avons publié des précisions dans le No. 3, c'est qu'il y avait une raison (et on est sincèrement désolé d'avoir retardé d'un mois le plaisir que peut vous inspirer le Mini CAO). A propos des moniteurs monochromes: nous avons passé ce programme sur un moniteur monochrome, ce qui nous a changé des couleurs de notre matériel. Nous avons constaté que vous avez raison, en sommes fort marris et avons invité nos auteurs à faire passer leurs œuvres sur du monochrome tout en dégustant quelques tartines lors des réunions où nous faisons le tri de leurs productions. A propos du transfert de nos programmes sur cassettes: yé né comprends pas. Nos programmes sont tous enregistrés deux fois, une fois sur chaque face des cassettes, donc ils sont sauvegardés, à moins que vous ne soyiez très maladroit ou que votre cassette ne soit endommagée, et dans ce dernier cas vous savez que nous vous en renverrons une gratuitement. Donc, quelle utilité de transférer de cassette à cassette, sinon pour faire de la duplication, et dans ce cas, à quelles fins obscures? Nos programmes utilitaires ne sont peut-être pas toujours très originaux - l'Agenda, par exemple, est un répertoire téléphonique - mais ils répondent alors à une demande massive, avec l'intérêt de le faire à bas prix. Mais enfin, voilà la preuve que vos lettres sont lues et qu'elles nous sont utiles.